

EDUCACIÓN

# Investigación educativa: enfoques innovadores multidisciplinarios

Coordinadoras

Tania Morales Reynoso

Clementina Jiménez Garcés

Brenda Mendoza González





# Investigación educativa: enfoques innovadores multidisciplinares

Tania Morales Reynoso  
Clementina Jiménez Garcés  
Brenda Mendoza González

Coordinadoras



Red de Cuerpos Académicos en Investigación Educativa de la UAEM **RedCA**



CONACYT  
Registro Nacional de Instituciones  
y Empresas Científicas y Tecnológicas  
Registro: 1900555

## **Investigación educativa: enfoques innovadores multidisciplinares**

© Tania Morales Reynoso  
© Clementina Jiménez Garcés  
© Brenda Mendoza González

### **Dirección del proyecto**

Eduardo Licea Sánchez  
Esther Castillo Aguilar

### **Formación de interiores**

Vanesa Alejandra Vázquez Fuentes

### **Corrección de estilo**

Dámaris Vera Zamora

### **Preprensa**

Víctor Hugo Flores Hernández

1a. edición

© 2022 Fernando de Haro y Omar Fuentes

ISBN 978-607-437-593-0

D.R. © CLAVE Editorial

Paseo de Tamarindos 400 B, *suite* 109.

Col. Bosques de las Lomas, Ciudad de México, México. C.P. 05120

Tel. 52 (55) 5258 0279/80/81

ame@ameditores.mx

coediciones@ameditores.mx

www.ameditores.com

Las opiniones y puntos de vista expresados en la presente obra, son responsabilidad única y exclusiva de su autor y no necesariamente representan las posiciones u opiniones de la editorial, y las de sus integrantes.

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida, archivada o transmitida en forma alguna o mediante algún sistema, ya sea electrónico, mecánico o de fotorreproducción, sin la previa autorización de los editores.

El libro fue dictaminado positivamente por pares académicos mediante el sistema doble ciego para su publicación y fue sometido a un proceso de identificación de coincidencias mediante el Software iThenticate.

Elaborado en México.





# Contenido

<b>Capítulo 1. La competencia de liderazgo como elemento de la formación integral del médico</b>	11
<i>Virgilio Eduardo Trujillo Condes, Patricia Denissy Bocanegra Lozano, Tania Marcela Domínguez del Pino, Patricia Vieyra Reyes, Clementina Jiménez Garcés</i>	
<b>Capítulo 2. Gamificación como herramienta integradora para el aprendizaje del inglés en alumnos de pregrado de Medicina</b>	27
<i>Virgilio Eduardo Trujillo Condes, Patricia Vieyra Reyes, Clementina Jiménez Garcés</i>	
<b>Capítulo 3. Competencia de egresados pasantes de Cirujano Dentista de la Universidad Autónoma del Estado de México</b>	43
<i>María de la Luz Sánchez Medina, Jorge Marcos Medina Sánchez, María de los Ángeles Ocampo García, Rosa María Bernal Osorio</i>	
<b>Capítulo 4. Inteligencia emocional, bienestar psicológico y aprovechamiento escolar, en estudiantes de Psicología</b>	59
<i>José Luis Gama Vilchis, Claudia A. Sánchez Calderón, Irma Isabel Ortiz Valdés, Horacio Roque Maldonado</i>	
<b>Capítulo 5. La psicomotricidad como medio para facilitar la expresión emocional en el niño preescolar</b>	83
<i>Beatriz Cuéllar Palapa, Carolina Islas Pascual, Maricruz Rojas García, Raquel Valerio Tapia</i>	
<b>Capítulo 6. El sentido de la contemplación de la violencia en la red entre los jóvenes estudiantes del bachillerato. Caso: un plantel de nivel medio superior del Estado de México</b>	99
<i>Tania Morales Reynoso, Brenda Mendoza González, Aristeo Santos López</i>	

<b>Capítulo 7. <i>Bullying</i>, ¿es posible detectarlo a partir de tecnología usada en robots?</b>	117
<i>Carlos Alberto Martínez-Miwa, Mario Castelán, Brenda Mendoza González</i>	
<b>Capítulo 8. La psicopedagogía de las emociones para favorecer la convivencia escolar pacífica en la educación básica</b>	133
<i>Karla Vanelly López Arriaga, María Asunción Ramírez Ramos, Filiberto Rivera Tecorral, María de Jesús Pelcastre Ledesma</i>	
<b>Capítulo 9. Las habilidades socioemocionales y el manejo de conflictos escolares en alumnos de nivel secundaria</b>	151
<i>María de los Ángeles Alarcón Colín</i>	
<b>Capítulo 10. La alteridad pedagógica, una alternativa para favorecer la convivencia pacífica en el aula de educación primaria</b>	163
<i>María Cristina Esquivel Rodríguez, Filiberto Rivera Tecorral, Fausta Toro Aparicio</i>	
<b>Capítulo 11. Fortalecimiento de hábitos de alimentación saludables en alumnos de educación primaria</b>	173
<i>Margarita Martínez Paúl</i>	
<b>Acerca de los autores</b>	185





## Capítulo 6

# El sentido de la contemplación de la violencia en la red entre los jóvenes estudiantes del bachillerato.

## Caso: un plantel de nivel medio superior del Estado de México

*Tania Morales Reynoso, Brenda Mendoza González,  
Aristeo Santos López*

### Introducción

La violencia ha estado presente desde el inicio de las civilizaciones. La humanidad se ha forjado bajo el hierro de los actos más crueles: guerras, invasiones, esclavitud, discriminación, racismo, genocidios. A pesar de que actualmente tenemos conciencia de su existencia, no hay realmente diferencias entre lo que sucedía antaño con lo que vivimos hoy. No basta con que “en algunos sectores de la sociedad se rechace todo tipo de violencia y se reconocen como tales comportamientos privados” (Fuentes, 2014: 212). Seguimos siendo testigos de numerosas injusticias que cada día son perpetradas en todos los ambientes y contextos.

A la par que se va identificando la violencia, aparece igualmente una fascinación que lleva al interés colectivo por su contemplación. La historiografía da cuenta del gusto por espectáculos macabros en todas las civilizaciones. Conocidos son los gladiadores, esclavos que luchaban en sangrientos combates hasta la muerte; “el espectáculo de los Autos de Fe y de las ejecuciones de las condenas a muerte, públicas para que sean ejemplarizantes” (Fuentes, 2014: 213); las tradicionales corridas de toros o las peleas de gallos, perros afganos o tigres y leones.

A pesar del gran desarrollo cultural, tecnológico o social que se ha alcanzado a través de los siglos, seguimos siendo una sociedad ávida por el consumo del sufrimiento, el horror o la muerte.

Se puede entender como contemplación de la violencia al “ejercicio de alienación voluntaria, que nos hace olvidarnos de quienes somos”. Se trata de un ejercicio doblemente letal y alienante [...] porque el dolor y la destrucción de los demás siempre reafirman la propia integridad, la propia vida [...] porque la presencia de la muerte nos separa de la memoria, del quiénes somos para instalarnos ante un interrogante sin respuesta” (Pérez, 2018: 14).

Aunque esta admiración siempre ha estado latente, las formas en las que se puede acceder a ella son lo que se ha modificado drásticamente, pues “la violencia en los medios de comunicación y en el imaginario social, como una constante histórica, ha encontrado su máxima expresión a través de la multiplicación de pantallas” (Pérez, 2018: 15)

Nuestro tiempo le ha dado prioridad al fenómeno explotando el gozo por su consumo. Da igual si se trata de una construcción fantástica o real, el mal es popular, es una mercancía que se vende a cambio de un entretenimiento y esto, conjuntamente con las posibilidades tecnológicas actuales, genera un caldo de cultivo para su diseminación. Es decir, cualquier persona puede ver y mostrar lo que sea, cuando sea, y como sea. Producir el mismo acto violento es fácil, incluso los más jóvenes se involucran en la reproducción y generación de contenidos que moralmente eran improbables y ahora se han vuelto el pan de cada día.

Estas nuevas circunstancias son preocupantes. Ciertos temas que antes eran considerados como tabú (muerte, asesinatos, suicidios, tortura) ahora son vistos como la normalidad dentro de un mundo que cada día los naturaliza y disfruta sin cesar, bajo la idea de supuesto derecho a la información, la cual no se analiza ni se selecciona, ni siquiera se conoce el origen o su veracidad. Y precisamente “el mal empieza a tornarse banal cuando se considera que deriva de alguna verdad” (Cano, 2004: 109).

Estas personas igualmente son normales. Se trata de niños, jóvenes que recrean lo que la misma sociedad les muestra y ofrece. Esto representa un cambio de paradigma sobre lo que se entiende por violencia en el colectivo de las personas, pues es “el hecho perturbador de que la moral y sus imperativos no son evidentes por sí mismos, como se había supuesto desde el inicio de nuestra tradición intelectual.” (Estrada, 2007: 37).

La preocupación por la exposición a ciertos temas como el sexo o la violencia comenzó a ser de interés por parte de los investigadores gracias a la masificación de la información. Con la llegada de la televisión comenzaron los estudios sobre la exposición de los niños a sus contenidos, continuando posteriormente con la aparición de los videojuegos. A pesar de la amplia literatura científica el respeto, las investigaciones se basan principalmente en métodos cuantitativos con una mirada descriptiva del fenómeno, en la búsqueda de la comprobación de relaciones causales entre la exposición de la violencia y el comportamiento disruptivo o antisocial.

Pero, desde la perspectiva de las ciencias sociales, no se trata de medir efectos inmediatos, sino de analizar y comprender sus implicaciones sociales. Es decir, el cómo y el porqué, en lugar del solamente el qué, ya que “la relación de los medios de comunicación con la violencia es tan compleja como problemática, en particular cuando el espectáculo no se alimenta de violencia de ficción, sino de catástrofes, accidentes, atentados y guerras, de violencia y muerte reales”. (Pérez, 2014: 18).

De lo anterior surge la inquietud de tratar de comprender cuál es el sentido que tiene contemplar los actos violentos a través de una pantalla que reproduce con crueldad toda clase de comportamientos inhumanos. Como bien lo señaló Hannah Arendt (2001), la violencia puede ser considerada como un tema banal cuando ésta no se reconoce en la moral colectiva de quienes la sufren.

### **Antecedentes del estudio**

A principios del año 2019 se realizó un diagnóstico sobre los hábitos de consumo virtual entre 300 estudiantes de un plantel de nivel medio superior de una escuela pública del Estado de México en el cual se detectó que la mayoría de los estudiantes (78%) tenían acceso a contenidos relacionados con diferentes manifestaciones de violencia. Este dato saltó las alarmas entre las autoridades del plantel, y despertó la inquietud por conocer con mayor profundidad este comportamiento.

De ahí surgió el interés para continuar con un estudio, pero ahora de tipo cualitativo, en este mismo plantel, con el objetivo de comprender la experiencia subjetiva del consumo de contenidos violentos en la red de estos estudiantes.

Para alcanzar este objetivo, se trabajó con un método fenomenológico, ya que permite dar cuenta de los sentimientos, inquietudes, preferencias y motivaciones de los participantes frente a este fenómeno de contemplación de actos violentos.

Los participantes fueron seleccionados de la misma muestra que se utilizó para la realización del diagnóstico y de acuerdo con la propuesta de las autoridades, quienes se encargaron de obtener el consentimiento informado de los estudiantes y de sus padres, en el caso de aquellos que no alcanzaban la mayoría de edad. Asimismo, para poder realizar el análisis comparativo por género, se buscó que el número de los informantes fuera el mismo para hombres y mujeres.

Los alumnos se mostraron en todo momento interesados por participar en el proyecto, contando igualmente con todas las facilidades dentro de las instalaciones del plantel.

Se tomaron en cuenta para el estudio las siguientes categorías de análisis:

1. Tipo de violencia observada. Se trata de identificar el tipo de contenidos violentos a los que tienen acceso los estudiantes.

2. El sentido de la contemplación de este tipo de actos.
3. Emociones experimentadas, pretendiendo comprender el sentir de los estudiantes al momento de la contemplación y qué es lo que les gusta o disgusta de este tipo de contenidos.
4. Nivel de participación. Se trata de conocer si reproducen la violencia que consumen, o incluso si ellos son productores de la misma, así como las acciones que llevan a cabo cuando se enfrentan a este tipo de contenidos.

En cuanto a los instrumentos, se utilizó una entrevista semiestructurada que se elaboró conforme a los objetivos y categorías. Para su validez se sometió a un proceso de jueceo con expertos para validar su confiabilidad. Después de las sugerencias realizadas, la estructura final del instrumento fue la siguiente:

**Tabla 1. Descripción del instrumento**

Pregunta	Ítem	Categoría
¿Qué tipo de contenidos violentos has visto en internet?	1	Tipo de violencia observada
¿En dónde has visto estos contenidos? ¿De qué tipo son?	2	Tipo de violencia observada
¿Por qué observas este tipo de violencia?	3	Sentido de la violencia observada
¿Qué tipo de sentimiento te provocan estos contenidos?	4	Emociones experimentadas
¿Has llegado a reproducir este tipo de contenidos o sólo los observas? Si lo haces, ¿cómo es que los reproduces?	5	Nivel de participación
¿Qué acciones tomas cuando observas violencia en la red?	6	Nivel de participación

Fuente: análisis de la información del jueceo y pilotaje del instrumento (2019).

En cuanto a su aplicación, se contó con el apoyo de las autoridades del plantel, quienes designaron los tiempos y horarios destinados a las entrevistas, las cuales se llevaron a cabo de manera individual y dentro de la institución. Se contó además con el apoyo de un orientador, quien estuvo presente en todas las sesiones con los estudiantes. Cada entrevista tuvo una duración de aproximadamente cuarenta minutos en promedio, dependiendo de la extensión de las respuestas aportadas por cada informante, siendo grabadas mediante un proceso digital.

Para el procesamiento de la información se utilizó un procesador de palabras para las transcripciones de cada una de las entrevistas, que posteriormente fueron procesadas con una hoja de cálculo y analizadas mediante la técnica del metaanálisis, que permite la comparación de respuestas cualitativas entre diferentes grupos de personas.

## Resultados

A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos de acuerdo a cada una de las categorías del estudio.

### Datos generales

Se contó con la participación de 24 estudiantes, de los cuales 12 eran mujeres y 12, hombres. Todos ellos se encontraban en el nivel de bachillerato en el momento de la realización de la investigación. Igualmente, se pretendió que el grupo fuera equilibrado respecto a los semestres por lo que se seleccionaron 12 alumnos de tercer semestre y 12 de quinto (6 mujeres y 6 hombres respectivamente).

En cuanto a la edad, la mayoría eran menores. La siguiente tabla muestra la distribución por género:

Tabla 2. Edades de los participantes

Edad	Hombres	Mujeres	Total
16	4	4	8
17	3	2	5
18	4	4	8
19	1	2	3
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>24</b>

Fuente: base de datos elaborada con los datos de la investigación de campo (2019).

Estos datos son los esperados, por lo tanto, se considera que representan las características de los estudiantes de este nivel educativo.

Respecto a la brecha digital, el total de los participantes indicó contar con internet en casa y con un teléfono inteligente para acceder a dicho servicio, 21 estudiantes cuentan además con otro dispositivo diferente, como la computadora personal, la televisión inteligente y la tableta (8, 10 y 2, respectivamente). Solamente 3 alumnos mencionaron contar con consola de video desde la que se conectan para jugar en línea.

Finalmente, se analizó el tiempo de conexión por día. La mayoría (19) indicó pasar entre 6 y 4 horas diarias navegando en Internet, mientras que 2 de ellos lo hace entre 3 y 2 horas. El resto lo hace durante una hora (3).

Estos resultados mostraron que los estudiantes seleccionados son grandes cibernautas que están pendientes de las redes sociales y de los contenidos virtuales, por lo que son grandes consumidores de todo tipo de información dentro de la red.

## Tipo de violencia observada

Ya entrando en materia, los estudiantes afirman acceder a múltiples contenidos de violencia, como se evidencia en la siguiente tabla:

Tabla 3. Tipo de violencia que consumen los estudiantes entrevistados por género

Manifestación	Hombres	Mujeres	Respuestas
Insultos	11	10	21
Golpes	8	5	13
Asesinatos	10	5	15
Violencia sexual	2	5	7
Maltrato animal	4	2	6
Suicidios	8	8	16
<i>Bullying</i>	5	4	9
Terrorismo	8	5	13
Guerra	8	4	12
Muerte	6	10	16
Vandalismo	7	6	13

Fuente: base de datos elaborada con los datos de la investigación de campo (2019).

Los resultados manifiestan la diversidad de contenidos a los que acceden los jóvenes, en donde “los insultos a la gente es lo más común que se puede ver en internet” (Entrevista 24M), tanto para hombres como para mujeres. Preocupa que se mencionen “los asesinatos, muertes o el famoso *bullying* [...] ¡Ah! y ahora encuentras mucho el tema de los suicidios, en todas partes hablan de eso y se ven imágenes o fotos, hay mucho de eso” (Entrevista 1H).

Llama la atención que este tipo de materiales sean populares, como lo menciona la siguiente entrevistada: “Pues lo del suicidio ahora hay mucho, y también gente que tiene accidentes y te muestran el video, y los asesinatos, todo eso aparece a cada rato por eso lo veo, son muy populares esas cosas” (Entrevista 23M).

Así mismo, “muertos también se ven mucho, en muchas páginas hay fotos de muertos reales, y bueno, también está *Dead Pose*, ¿lo conoce?; es un reto que esta desde hace tiempo, finges tu muerte y te maquillas para que parezca real” (Entrevista 10H). Algunos otros mencionan que “las imágenes de guerra están ahora en muchos lados, eso y de ataques terroristas [...] es lo que más veo” (Entrevista 4H); así como el vandalismo, como lo indica esta entrevistada “Yo lo que he visto más

son los videos de manifestantes que hacen destrozos en las calles, lo de las feministas es de lo que hay más imágenes en todas partes” (Entrevista 14M).

Sobre la violencia física, se habla de “pleitos que acaban siempre en golpes es lo que veo más en Internet, porque a cada rato suben videos de gente que se agarra a golpes, por cualquier cosa se alteran y comienzan las peleas” (Entrevista 3H).

Algunos mencionan los videos de asaltantes que son amedrentados y violentados por la gente, como lo manifiesta este estudiante: “también se ve mucho lo de los rateros, sobre todo en los camiones, que los golpean por asaltar a la gente, a veces hasta los apuñalan o les dan balazos” (Entrevista 6H).

Finalmente está aquella violencia que es menos popular. En primer lugar, el maltrato a los animales. En palabras de algunos entrevistados: “el maltrato de animales lo colocan como para hacer conciencia, yo pienso”. (Entrevista 5H); “He visto más videos de gente maltratando a mascotas o a perros callejeros [...] vi uno donde incendiaban un gato unos niños” (Entrevista 9H).

En segundo lugar, está “el ataque sexual siempre sale en las películas y series, es un tema recurrente” (Entrevista 2H); “hay violencia contra las mujeres [...] sí, sexual principalmente [...] no es de violaciones, es de tocar partes, hay un reto que hacen sobre dar nalgadas a la gente que va en la calle” (Entrevista 16M). Sobre este tema, es importante señalar que algunos mencionan que “hay acoso sexual, hay mucho de maestros a alumnos y toman los videos y los suben” (Entrevista 17M); “creo que el acoso sexual en las escuelas es lo que se ve más en Facebook” (Entrevista 22M).

En cuanto a los resultados obtenidos por género, en los tipos de violencia contemplados, encontramos que los hombres son más asiduos a ver asesinatos (10 de las 15 respuestas son de estudiantes varones), terrorismo (8 de 13) y guerra (8 respuestas de las 12).

Para el caso de las mujeres parece que observan temas relacionados con la muerte, (10 respuestas de un total de 16) y la violencia sexual (5 de las 7 respuestas son para este grupo). En ambos prevalecen los insultos como uno de los temas más contemplados. En los demás tipos de violencia no existen diferencias que sean significativas entre los dos sexos.

En síntesis, el tipo de violencia observada por los estudiantes es vasta, y se manifiesta en todo tipo de contenidos que van desde los menos graves (insultos) hasta aquellos que expresan la peor naturaleza humana, como los asesinatos o suicidios. La muerte se presenta en forma de fotografías o videos de cadáveres, ya sean reales o recreados macabramente.

Pero la pregunta sería: ¿en dónde se encuentran este tipo de manifestaciones?, lo que lleva al siguiente punto de análisis.

Se sabe que la red social Facebook es una de las utilizadas en el mundo, pues según los reportes de la Revista Forbes, en 2018 existían dos mil 100 millones de

usuarios en el planeta, y para el caso de México, luego de sus 15 años de existencia, ha alcanzado un número de 85 millones de internautas, lo que la coloca en el quinto lugar a nivel mundial (Forbes México, 2019).

Asimismo, estudios realizados sobre su consumo señalan que Facebook constituye una de las redes sociales de más rápida expansión, con millones de usuarios, y junto con YouTube es una de las plataformas virtuales favoritas de los universitarios (Ruiz y Escurra, 2013). Por esta razón, no es de extrañar que esta página sea la primera en la lista de proveedores de los contenidos violentos que ven los jóvenes en Internet.

Todos los encuestados mencionaron acceder a ella e indican ver todo tipo de manifestaciones de violencia, ya sea real o fantástica. Así lo indican las siguientes respuestas: “Veo Facebook, ahí encuentras de todo... *bullying*, atropellados, muertos, golpes, hasta suicidios. Todo lo suben y lo puedes ver” (Entrevista 2H); “en Facebook se ven muchas cosas de violencia, sobre todo hay gente que sube muchos pleitos, insultos, sobre todo, y también choques de autos donde hay muertos” (Entrevista 17M); “pues lo veo en *face* [...] básicamente hay de todo, hasta hay páginas personales de puras manifestaciones donde se ve cómo destrozan todo” (Entrevista 21M); “En Facebook hay muchas páginas de todo [...] las de los retos son muy agresivas [...] ¡Ah!, ahí estaba por ejemplo lo de la ballena azul, y otras páginas parecidas” (Entrevista 12H).

Además de Facebook, existen sitios más populares para acceder a contenidos. Según algunos estudios realizados sobre el uso de plataformas digitales, existen millones de usuarios en el mundo que cada día ingresan a YouTube para intercambiar y observar todo tipo de material audiovisual (Chau, 2010), siendo uno de los sitios preferidos entre los jóvenes en edad escolar (Castañeda, 2010).

Por ello, la segunda manera de acceder a los contenidos es precisamente YouTube, con 19 respuestas. El tipo de contenidos que se observan van desde “películas, anime y series de televisión” (Entrevista 16M), hasta “canales de *youtubers*” (Entrevista 8H).

En tercer lugar, está la plataforma de Netflix (18 respuestas) como la fuente en la que ven diferentes tipos de contenidos que tienen que ver con violencia, siendo las películas y las series de televisión las que muestran tipos de contenidos violentos: “veo películas y series de narcos, y obvio hay mucha violencia, asesinatos, y todo eso” (Entrevista 6H); “creo que en Netflix también se ve violencia, aunque no real, porque son de películas y series” (Entrevista 13M).

A YouTube le sigue WhatsApp (17 respuestas). En este caso, los informantes indicaron que además de ser una fuente de comunicación entre sus familiares y amigos, también lo es para compartir material violento, principalmente en lo que respecta a los insultos o al *bullying*, como lo indica este testimonio: “también por WhatsApp, aunque es más para comunicarte con tu familia a veces también me

han insultado o me envían comentarios de burla a compañeros. Lo peor que he recibido ha sido el video donde a un compañero lo golpeaban entre varios, y eso se comparte de esta forma también además del Facebook” (Entrevista 5H).

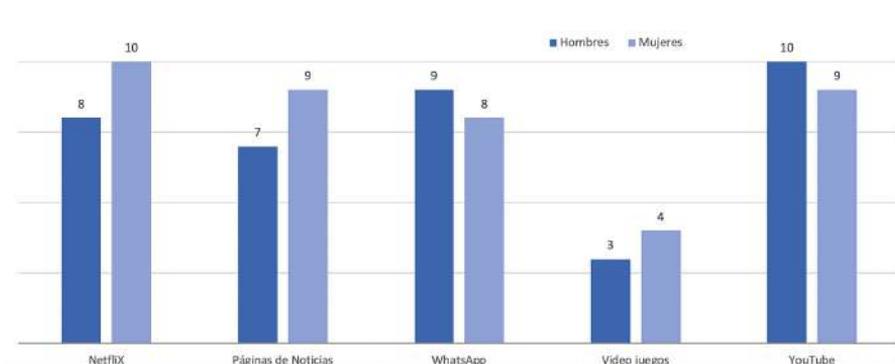
En el quinto sitio están las páginas de noticias, con 16 respuestas. Se destacan tres respuestas significativas: “los asesinatos los veo en las páginas de noticias, ahí vienen los videos, además de que a veces le das clic y te lleva a un blog que es de puras ejecuciones” (Entrevista 3H); “lo de las muertes lo veo en el blog del narco, aparece en los periódicos en línea, de ahí sacan luego las noticias” (Entrevista 10H); “hay un blog que tiene todos esos videos, yo lo veo en las páginas de los periódicos en línea, el que más veo es el financiero” (Entrevista 19M).

Finalmente, están aquellos que indicaron acceder a juegos de video que contienen violencia (7 respuestas). En este caso se mencionan las consolas, computadora o tableta. Los juegos mencionados son: Grand Theft Auto, Mad World, Halo, Sniper 3D, Fortnite, y Call of Duty, todos ellos relacionados con asesinatos, muertes, crimen organizado, guerra y terrorismo.

Algunos de los comentarios que se consideran como de mayor significancia son los siguientes: “en los juegos en línea hay violencia, aunque no es real se ven muertes, sangre, asesinatos y crímenes [...] juego Fornite y Mad World” (Entrevista 7H); “en los juegos como Grand Theft Auto, que tiene que ver con el crimen organizado, ahí es donde más contenidos hay, creo, pero también están Call of Duty, Fornite y Halo, aunque creo que esos no son muy violentos. En general sí tienen violencia, pero es imaginaria” (Entrevista 1H); “en los jueguitos de la tableta [...] me gusta el Sniper 3D, es de francotiradores a sueldo” (Entrevista 23M).

De estas respuestas se destaca que se trata de violencia fantástica y no real, como en otro tipo de plataformas donde los contenidos son mucho más explícitos y de situaciones cotidianas.

En cuanto a las diferencias entre género, no se observan, ya que tanto hombres como mujeres acceden a las mismas fuentes, como se advierte en la siguiente gráfica:



Fuente: base de datos elaborada con los datos de la investigación de campo (2019).

Igualmente se advierte que no existen diferencias significativas en cuanto a los lugares que visitan los estudiantes de acuerdo con su género, ya que los resultados son bastante equilibrados.

A manera de conclusión, los estudiantes acceden a todo tipo de contenidos violentos. Es fácil que puedan entrar a cualquier plataforma y ver diferentes manifestaciones de violencia sin mayor problema. En este sentido, habría que pensar en lo que se realiza para guiar a los estudiantes en el manejo de este tipo de materiales, así como encontrar el motivo que tienen para ellos su contemplación.

### **Sentido de la observación de la violencia**

Como ya se indicó, más importante que saber qué miran, es comprender el porqué. Existen tres respuestas principales en este sentido:

1. No hay un motivo, desconocen por qué lo hacen, como lo argumentan algunas de las respuestas: “simplemente los miro, no hay una razón específica” (Entrevista 9H); “ni idea, están ahí y los veo, no es que tenga motivación por verlos, lo hago y ya” (Entrevista 18M); “no sé, tal vez porque sienta aburrición o porque están en todas partes, pero en realidad nunca lo he pensado el por qué los veo” (Entrevista 10H); “es pura inercia de estar viendo el Facebook, no hay un motivo” (Entrevista 21M).
2. Curiosidad (7 respuestas): “la verdad, la veo por morbo, por ver qué sucede y cómo terminará todo. Además, no sé si es real, tengo dudas a veces de que todo sea fabricado” (Entrevista 3H); “es por enterarme de lo que sucede en la sociedad, tengo curiosidad por saber qué pasa y estar informado” (Entrevista 5H); “es que me da curiosidad cuando hablan de asesinatos y otras cosas que suben al Facebook, no sé si es real o no” (Entrevista 16M); “cuando leo una noticia en internet de este tipo casi siempre está el video y lo veo por curiosidad” (Entrevista 3H).
3. Disfrutan de los contenidos (8 respuestas). En ese caso, los informantes tienen opiniones distintas sobre lo que les gusta. Por ejemplo, esta estudiante indicó que le agrada ver series de televisión con violencia porque “son interesantes y entretenidas, claro que hay violencia, pero no es real, y además me gusta averiguar cómo salen de ciertas situaciones” (Entrevista 16M).

Este joven explica que le emocionan las series del crimen organizado porque “explican las vidas de los personajes del narcotráfico, cómo hicieron su fortuna y cómo fue que llegaron a triunfar en la venta de drogas” (Entrevista 5H).

Asimismo, este estudiante, asiduo a los videojuegos violentos, afirma que le gusta porque “puedo hacer cosas que en la realidad jamás me atrevería, pero que

en un juego es fácil porque no hay consecuencias y no pasa nada ya que no es algo real, es violencia irreal, y si conoces la diferencia no hay problema, nadie te va a castigar por matar, robar o cualquier otra circunstancia” (Entrevista 11H).

De estas respuestas podemos concluir que los estudiantes naturalizan la violencia, la ven porque sí, no tienen un fin de crítica, no analizan lo que existe detrás y en algunos casos la consideran como algo irreal que es digno de admirar, algo para disfrutar o para curiosear, además de la oportunidad de trasgredir la moralidad sin que existan consecuencias para ellos o para la sociedad.

Esto podría ser el resultado de la exposición a los actos de una forma virtual, debido a que es difícil entender que lo que se ve en una pantalla de un dispositivo es real. Analizando las respuestas aportadas por los estudiantes, la palabra “real” aparece en numerosas ocasiones, con la connotación de que lo que están viendo es inexistente o no se sabe si lo es.

### Emociones experimentadas

Igualmente interesa conocer cuáles son los sentimientos que los jóvenes tienen en el momento de acceder al contenido violento. Al respecto, presentamos los siguientes resultados:

**Tabla 4. Sentimientos expresados por los estudiantes al exponerse a la violencia en la red**

Sentimientos	Hombres	Mujeres	Respuestas
Rechazo	3	3	6
Tristeza	3	1	4
Impotencia	4	1	5
Morbo y curiosidad	6	10	16
No sabe	1	1	2
No contestó	2	1	3

Fuente: base de datos elaborada con los datos de la investigación de campo (2019).

De todos los participantes, tres no contestaron la pregunta y dos indicaron no saber qué es lo que sentían al exponerse a la violencia: “pues no sé, no he reflexionado en lo que siento.” (Entrevista 5H); “¿Qué siento?, ni idea, no sé” (Entrevista 17M).

El resto se divide entre los que se sienten incómodos con la violencia y aquellos que, por el contrario, están cómodos con ella.

Para el primer caso, algunos hablan de “rechazo e indignación, sobre todo cuando veo los videos de las manifestaciones de las mujeres que destrozan todo y no res-

petan, no está bien que de expresen de esa forma aunque según ellas las discriminan” (Entrevista 3H); “yo rechazo a la gente que destroza las cosas y pinta monumentos, es lo que más me molesta pero lo sigo viendo porque quiero ver hasta dónde llegan” (Entrevista 8H). “Cuando ya es muy extremo lo que veo, siento rechazo [...] ya no me gusta, pero aún así lo veo para estar informada” (Entrevista 18M).

Están también los que sienten “impotencia, porque a veces te hacen *bullying* en Internet y nadie hace nada, a nadie le interesa y hasta lo comparten” (Entrevista 1H). “Lo que me desespera es no poder hacer nada, sobre todo ante los comentarios que coloca la gente cuando insulta u ofende... dicen que puedes denunciar, pero lo he hecho y nada pasa, por eso mi sentimiento es de impotencia” (Entrevista 7H).

Algunos manifestaron que “es triste cuando ves una catástrofe como un ataque terrorista donde hay muertos, sobre todo niños.” (Entrevista 15M); “yo siento tristeza de ver la gente que está en países en guerra, lo veo porque siento el compromiso de mirar a los que sufren, me siento como solidario con ellos” (Entrevista 11H).

En el segundo caso, los estudiantes manifestaron que se sienten cómodos con la violencia. Las respuestas de los estudiantes se resumen en sentimientos de curiosidad y morbo, como lo evidencian algunas de las respuestas más significativas: “pues me gustan algunas cosas más que otras, casi siempre me siento intrigado por lo que va a suceder, en cierta forma es como emocionante porque siento el morbo de verlo” (Entrevista 6H); “no sé cómo decirlo, pero es como si no pudiera dejar de mirar aunque quisiera, sobre todo en las páginas de las noticias donde hay asesinatos y cosas así, siempre veo el video porque me da mucha curiosidad y si no lo veo no me siento tranquilo” (9H); “la verdad me gusta ver los videos del terrorismo y esos temas, me dicen que soy morbosa, pero yo más bien siento curiosidad” (Entrevista 20M); “cuando veo algo sobre un asesinato o suicidio siento muchísima curiosidad y tengo que verlo” (Entrevista 23M); “es como una sensación de miedo pero al mismo tiempo de curiosidad y sabes que lo tendrás que ver tarde o temprano” (Entrevista 24M).

Si analizamos las respuestas de los estudiantes, es claro que se sienten atraídos de algún modo por la contemplación de situaciones violentas, y en algunos casos aun cuando se sienten mal con ello no pueden evitar seguir la contemplación, es como si fuera algo necesario, casi podríamos decir que se trata de una adicción a la contemplación.

## Nivel de participación

Interesa analizar si los estudiantes se dedican simplemente a observar, o en algún momento son generadores de la violencia a través de la diseminación en páginas personales, además de conocer si se toman algunas acciones cuando los jóvenes se enfrentan a estos contenidos.

En el primer caso, respecto a si reproducen o no los contenidos que observan, las respuestas fueron las siguientes:

**Tabla 5. Nivel de participación de los estudiantes con relación a la reproducción de la violencia**

Nivel de participación	Hombres	Mujeres	Respuestas
Reproduce y consume	4	3	7
Sólo consume	8	9	17
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>24</b>

Fuente: base de datos elaborada con los datos de la investigación de campo (2019).

Se observa que la mayoría (17 respuestas) dice que solamente observa y no reproduce los contenidos, pero cuando se analizan algunos de los testimonios, se observa que algunos sí realizan actos que se consideran como una manera de reproducción, solamente que este comportamiento no parece ser reconocido entre los estudiantes, como se observa en algunos de los más representativos:

“No, porque solamente los veo [...] a veces sí los comparto pero hasta ahí” (Entrevista 3H); “No, porque yo no comento nada. Solamente lo envío a quien yo crea que le pueda interesar pero no comento nada” (Entrevista 6H); “Veo los contenidos con violencia y luego solamente los comento con mis compañeros pero no les envío el video” (Entrevista 15M); “Claro que no lo hago, cuando se insultan, por ejemplo, yo no me meto [...] los videos de golpes sí los comparto, pero son de gente que no conozco y no se de quien se trata, no cuenta como una reproducción, bueno, eso digo yo” (Entrevista 8H).

En cuanto a aquellos que reconocen y aceptan que reproducen la violencia, tenemos los siguientes comentarios.

En palabras de los informantes: “no sé si sea reproducir, pero una vez tomé un video de un compañero golpeando a otro y lo compartí [...] lo hice porque él me había molestado antes” (Entrevista 2H); “yo, en mi página de Facebook, la verdad a veces sí coloco videos que tienen que ver con atropellados o con manifestaciones, pero lo hago para informar, no para molestar a nadie” (Entrevista 9H); “¿reproducir es compartir o dar *like*? Si es así, pues sí lo hago (Entrevista 13M); “bueno, yo comparto noticias de muertos, una vez compartí del blog del narco pero solo para informar” (Entrevista 4H); “lo comparto solo cuando sé que es algo que les puede gustar o llamar la atención” (Entrevista 16M); “pues yo lo dejo en mi muro de Facebook, si lo ven es porque quieren, ni que yo los obligara” (Entrevista 9H); “tal vez en los juegos en línea, porque regreso los insultos, es mejor que denun-

ciar porque no te hacen caso, aunque algunos sí denuncian, y lo peor es que no es por insultar o acosar, sino porque no los dejas ganar o porque no los ayudas y te amenazan con denunciarte. Por eso es mejor arreglar las cosas por tu cuenta” (Entrevista 1H); “comparto porque es necesario que lo vean para poder criticarlo y estar informados. Además, a muchos de mis compañeros les gustan mucho ese tipo de videos y fotos” (Entrevista 19M).

Las respuestas obtenidas muestran la facilidad para compartir contenidos, lo consideran trivial y sin importancia, no se analizan las consecuencias de esta diseminación, y en algunos casos ni siquiera se comprende el concepto de reproducir los contenidos, y a pesar de que muchos de ellos indican no involucrarse, en realidad, cada vez que dan un *like* o comparten los contenidos están realizando un acto de reproducción que ocasiona su virulencia.

En el segundo caso, respecto a las acciones que realizan cuando se topan con este tipo de contenidos, los resultados son desalentadores: solamente 3 estudiantes (dos hombres y una mujer) indicaron que toman alguna medida cuando se encuentran contenidos que consideran poco apropiados o violentos.

Los testimonios que dan los estudiantes sobre estas acciones son: “yo evito compartir videos que sean violentos, creo que con eso contribuyo en algo.” (Entrevista 12M); “lo que hago es bloquear a los contactos tóxicos” (Entrevista 5H); “yo sí denuncié en el caso de los juegos en línea, lo hago cuando veo un comportamiento negativo, o cuando acosan a alguien. Eso se da mucho en ciertos juegos, y a veces no se defienden a los que atacan, por eso los reporto” (Entrevista 7H).

Los demás señalan no hacer nada, debido a que no consideran que sea necesario, como lo evidencian las respuestas más significativas: “si veo un contenido inapropiado la verdad no hago nada porque cada quien es libre de subir en su muro lo que quiera y de compartir lo que le dé la gana. Además, no sé si sea real o no” (Entrevista 4H); “pues nada, porque no creo que sea un problema el que existan estos contenidos, además, si la gente no los viera no los colocarían” (Entrevista 15M); “no entiendo la pregunta, ¿qué tengo que hacer algo?” (Entrevista 11H); “¿cómo que qué acciones tomo? No sé, no hago nada, ¿para qué?” (Entrevista 13M); “¿qué puedo hacer?; ¿censurar la información?; si lo colocan es por algo, deben querer mostrar alguna información, aunque sea con violencia. Si es real hay que mostrarlo” (Entrevista 8H) “no me corresponde hacer nada, simplemente si quiero lo veo, y es mi responsabilidad, igual que la de todos.” (Entrevista 24M); “no hago nada, además, yo sabía que lo que colocas en el Facebook es para todos, entonces tú lo puedes compartir y ni pasa nada (Entrevista 10H); “aunque yo siento rechazo por la violencia, no hago nada porque al final cada quien es libre de verla, y si te ofenden las cosas que ves, pues simplemente no lo hago” (Entrevista 18M); “como hacer algo, pues no, porque la verdad es que no estoy segura de que lo que se suba sí sea real, y entonces mejor no hago nada (Entrevista 16M).

Para concluir con este punto, se advierte que los jóvenes solamente miran, pero no observan; es decir, se quedan en la simple contemplación del goce, el morbo, y la diversión. Algunos indican que solo buscan informarse, pero en realidad, su curiosidad es lo que los mueve para acceder a diferentes páginas, no su interés por adquirir un conocimiento.

No hay una actitud crítica ni de reflexión, de manera voraz y automática van consumiendo cada uno de los videos, páginas, imágenes, juegos, o cualquier otro material que se les coloque enfrente, casi en forma hipnótica se dejan atrapar por el goce que experimentan alimentándose del dolor de otras personas. Los medios de comunicación conocen bien que el morbo vende, y por eso, comercian con el horror, sabiendo que tendrán la audiencia asegurada.

Más preocupante es cuando ya no solo se contempla, sino que se crea y reproduce la violencia sin tapujos, sin remordimientos, sin censura, y sin conciencia de la existencia del otro.

Si por simple inercia, aburrimiento o curiosidad los estudiantes ven este tipo de contenidos en una red que le ofrece un sinnúmero de posibilidades más positivas para pasar su tiempo libre, habría que preguntar entonces por qué se enfrascan en el espiral de la contemplación de actos horrorosos, pero que a ellos les parecen entretenidos e interesantes, por qué son precisamente estos mensajes los que parecen tener mayor interés y no otros.

## Conclusiones

La violencia fascina, envuelve, embriaga, es fácil caer las redes de su contemplación mientras no se participe de manera directa en las consecuencias que ocasiona. Es fácil mirar el horror y el sufrimiento de otros, y aún más cuando se hace mediante la protección de una pantalla.

Para el caso de este estudio, y retomando el objetivo general de la investigación: comprender la experiencia subjetiva del consumo de contenidos violentos en la red de estos estudiantes, se concluye que los estudiantes reconocen que admiran y observan la violencia de forma reiterada, pero para ellos es algo que existe en la cotidianidad, y por ello es lo más natural. Se nutren del sufrimiento de sus semejantes sin que sientan una empatía y no pueden dejar de mirar. Es ahí donde se encuentra el goce por lo macabro, por lo que se considera inmoral.

Los medios de comunicación parecen conocer que el morbo vende, y por eso, comercian con el horror, sabiendo que tendrán consumidores asegurados. Más preocupante es cuando ya no solo se contempla, sino que se crea y reproduce la violencia sin interesarle si daña o no con ello a la persona que la sufre.

Más aún, la trivialidad con la que se admite la violencia en sus vidas, a través de una contemplación obsesiva, natural e intrínseca a su persona, ocasiona que sea desdibujada hasta llegar el punto de no poder reconocerla.

Esto es lo que es más preocupante de los hallazgos encontrados en este estudio. Si es posible acostumbrarse a la violencia y considerarla como parte de la naturaleza humana que no es posible erradicar, entonces resultaría en vano realizar cualquier intento para su disminución.

Aun cuando los estudiantes argumenten que se trata de una violencia que no es real, y aunque en algunos casos, esto sea una realidad, debemos entender que “la versión espectacular o imaginaria de la violencia no exime de responsabilidades al sujeto... El sujeto es responsable. Así que también lo es de lo que decide ver en una pantalla” (Pérez, 2014: 27).

Recordemos que cuando se habla de violencia, esta es un constructo social, no se trata de algo biológico, sino cultural, por lo que su significado responde a diferentes momentos históricos de la vida de los seres humanos. Esto nos lleva entonces a la posibilidad de reconstruir el concepto para ayudar a su comprensión e identificación y, para ello, el papel que tiene la educación como formadora de seres humanos, que sean íntegros en todos los aspectos, es crucial para poder pensar en disminuir la problemática.

No se trata de juzgar, sino de comprender para entender, de observar y escuchar las voces de quienes encuentran la tranquilidad en un mundo virtual mediante el consumo y reproducción de materiales que rayan en lo grotesco, y, aun así, lo prefieren al mundo real.

En síntesis, los resultados de este estudio hacen evidente la naturalidad con la que los jóvenes se dejan atrapar en las garras de la tecnología, cómo sus contenidos embriagantes los hacen sucumbir en la contemplación de actos con la finalidad de alcanzar un gozo inmediato sin pensar en las consecuencias que se tienen para aquellos que sufren de forma explícita esas acciones. Cuando podamos desprenderlos de su adicción a la tecnología y sus falsas promesas de felicidad y aportarles algo más en el mundo exterior que el mundo virtual no les pueda ofrecer, entonces habremos aportado un pequeño grano de arena a la atención de este fenómeno.

## Bibliografía

- Arendt, H. (2001). *Eichmann en Jerusalén. Un estudio acerca de la banalidad del mal*. Lumen. 4° ed. Barcelona.
- Cano, S. (2004). "Sentido arendtiano de la [banalidad del mal]" *Horizonte*, Belo Horizonte, (3), 5, 101-130.
- Castañeda, L. (2010). *Aprendizaje con redes sociales. Tejidos educativos para nuevos entornos*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Chau, C. (2010). Youtube as a participatory culture. *New Directions for Youth Development*, 65-74.
- Estrada, M. (2007). "La normalidad como excepción: la banalidad del mal, la conciencia y el juicio en la obra de Hannah Arendt". *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. (49) 201, 31-53.
- Fuentes, Ma. P. (2014). "La violencia en la Historia. Análisis del pasado y perspectiva sobre el mundo actual". *Revista de Historiografía* (21) 211-215.
- Pérez, J. C. (2018). "La violencia como espectáculo. Un deseo ardiente, un placer secreto y un delicioso escalofrío". *Revista Stultifera* 1. (1), 13-29.
- Revista Forbes México*. (2019). "México, el quinto país con más usuarios de Facebook en el mundo". Año. 4, (8). México.
- Ruiz, F. y Escurra, L.M. (2013). "Hábitos de consumo de Facebook y YouTube. Conciencia y estrategias metacognitivas en la lectura y estrategias de aprendizaje y estudio en universitarios". *Persona*, (16), 3, 29-71.



El presente libro reúne una serie de investigaciones realizadas dentro de diversas áreas del conocimiento, contextos e instituciones. Expone un panorama actual de la educación mexicana en todos sus niveles centrándose en los ambientes de enseñanza, aprendizaje y análisis de problemáticas dentro del ámbito escolar.

Los autores, además de ser investigadores, también son profesores, lo que facilita su comprensión de las diferentes problemáticas a las que se enfrentan todos los días brindando alternativas de solución efectivas y acordes con el contexto en el que se desarrollan.

Es por ello que esta obra representa un esfuerzo importante y colaborativo por entender, debatir, dialogar y diagnosticar los procesos áulicos en los que intervienen diferentes actores y que son claves para la formación de los futuros profesionistas mexicanos.



Red de Centros Académicos  
en Investigación Educativa  
de la UAEM

RedCA

ISBN 978-607-437-593-0



9 786074 375930